

LOAD'N'RUN

RACCOLTA DI PROGRAMMI SU CASSETTA PER IL TUO COMPUTER

13

GIOCHI
& UTILITY
Spectrum Spring

OLIMPIADI I TORNADO BLU

IL TOPO MALEDETTO

KARATE

ANTICA GRECIA

CAVERNE

IL LUPO

MOTOMORTE

ROULETTE

HI-FI SPEED OFFICE

ITALIAN DATA ERIGIMISTICA

IN
REGALO
UNA
CLIVEMOBILE
l'auto elettrica
Sinclair!

GRATIS
A COLORI LA COPERTINA
DELLA CASSETTA



LOAD 'N' RUN



UN AVVERTIMENTO A TUTTI...

...ma senza dire troppo per non guastare la sorpresa. Se iniziando a caricare il lato A vi succede qualche cosa di strano, non demordete! Non si tratta di una cassetta difettosa ma... be', andate voi avanti smanettando e troverete la soluzione. Ricordarsi che siamo in aprile! Load'n'Run di questo mese ha una presentazione un po' speciale! Peccato che quelli che hanno il 16K non la possano vedere: cosa aspettate ad espandere il vostro Spectrum?

N. 15 - APRILE 1985

Direttore
Mario Magrone

Direzione Tecnica
Nadia Marini

Stampa
Garzanti Editore S.p.A.
Cernusco S/N (MI)

Distribuzione
SO.DI.P. Angelo Patuzzi srl
Via Zuretti 25, Milano

Amministrazione, Redazione, Pubblicità: Arcadia s.r.l., C.so Vittorio Emanuele 15, 20122 Milano. Una copia lire 9.000, arretrato lire 10.000. Fotocomposizione: Composil. Selezione colori e fotolito: Eurofotoit. Stampa: Garzanti Editore S.p.A. Milano. Distribuzione: SO.DI.P. Angelo Patuzzi srl, Via Zuretti 25, Milano. Load 'N' Run è un periodico mensile registrato presso il Tribunale di Milano al numero 580 in data 24 dic. 83. Resp. Mario Magrone. Spedizioni in abbonamento postale Gr. III/70. Pubblicità inferiore al 70%. Tutti i diritti sono riservati per tutti i paesi. Manoscritti, disegni, fotografie e programmi inviati non si restituiscono anche se non pubblicati. Rights reserved everywhere.

fica. Il Re ti spiegherà la missione da compiere, dopo di che starà a te portarla a termine nel migliore dei modi. Il programma non accetta gli errori: ma è consentito l'uso delle proposizioni (esempio: "vai sul piedistallo").

ITALIAN DATA (48K)

di C. Padronetti

Sei stanco dai soliti messaggi d'errore in inglese? Ora li potrai avere in italiano!

Dopo aver caricato il programma la RAMTOP sarà spostata a 63740 e potrai creare immediatamente i tuoi programmi Basic. Se, per cancellare un Basic, da il NEW, riattiva i messaggi in italiano con un PRINT USR 63741.

CAVERNE (48K)

Alla guida di una potente moto, devi percorrere oscure caverne alla ricerca del "corridore fantasma". Quando lo raggiungi, toccalo e fai con lui una corsa all'ultimo... metro!

Il programma può essere comandato anche con diversi tipi di joystick, ma attualmente è predisposto per l'uso della tastiera:

1° fila = Congela i mostri

2° fila = Alto

3° fila = Basso

Da CAPS a V = Sinistra

Da B a SPACE = Destra

Altre informazioni sono contenute all'interno del programma.

IL TOPO MALEDETTO (48K)

Portate il simpatico personaggio (attraverso diverse avventure) a cercare il suo compagno che uno scienziato pazzo ha sequestrato. Attenzione però: la savana nasconde molte insidie mortali ed i coccodrilli sono sempre all'erta, le fauci spalancate in attesa di un lauto pasto.

Nel menù principale c'è la possibilità di scelta del joystick e della difficoltà

OLIMPIADI (48K)

Torniamo idealmente tutti a Los Angeles alle celeberrime olimpiadi e cerchiamo di battere tutti i record. Potrete cimentarvi nei 100 m, nel salto in lungo, nel salto in alto, nei 400 metri e nel lancio del peso.

I tasti sono ridefinibili e vengono comunemente spiegati nel programma. Per correre dovrete premere destra e sinistra il più velocemente possibile; per lanciare o saltare premerete il tasto apposito e lo terrete schiacciato finché l'indicatore dei gradi segnerà un numero il più possibile vicino a 45. Nel salto in alto dovrete premere il tasto e saltare il più vicino possibile all'asta; quando sarete in alto, premete il tasto per concludere il salto. La sfida ai primi cinque giochi olimpici è aperta: chi vincerà le olimpiadi di Load'n'Run?

ANTICA GRECIA (48K)

Una favolosa avventura ambientata nell'antica Grecia. Devi salvare la bella Andromeda (come ti dirà il Re). Puoi inserire i comandi ripetendo la sintassi verbo-oggetto (es. prendi ascia) oppure muoverti indicando la direzione (es. O, E, N, S ovvero ovest, est, nord, sud). Premendo ENTER si può disinserire la presentazione gra-

Per caricare i programmi riavvolgete il nastro e date LOAD'', per uscire dai giochi togliete l'alimentazione e digitate nuovamente LOAD''. Le cassette utilizzate per registrare i programmi sono tutte di ottima qualità: assicuriamo comunque (riavvolgetevi direttamente alla redazione esclusivamente scrivendo) la sostituzione di eventuali cassette difettose. Lo ZX Spectrum è un computer prodotto dalla Sinclair Research Ltd. (UK). È distribuito in Italia dalla GBC Italiana SpA.

di gioco. Il demo (per farsi una prima idea di quello cui andrete incontro) parte automaticamente.

Tasti:

- 1 = sinistra
- 2 = destra
- I = per andare giù
- O = per salire
- P = per saltare.

KARATÉ (48K)

Le tue mani sono delle armi mortali! Anche i piedi! Attacca e sconfiggi il tuo avversario in questo torneo di karatè. Puoi giocare contro un avversario o contro lo stesso computer.

In basso a sinistra vedrai quante vite ti rimangono ancora (alla partenza sono 3); il colore cambierà ogni volta che riceverai un colpo. A destra, i simboli si ridurranno ogni volta che l'avversario riceverà un colpo non mortale.

Al termine delle tue tre vite, se avrai fatto un buon punteggio, riceverai in premio la tua cintura, speriamo che sia nera!

Tasti: UN GIOCATORE

SINISTRA	SYMBOL
DESTRA	SPACE
COLPO	1
PUGNO	2
CALCIO BASSO	3
CALCIO ALTO	4

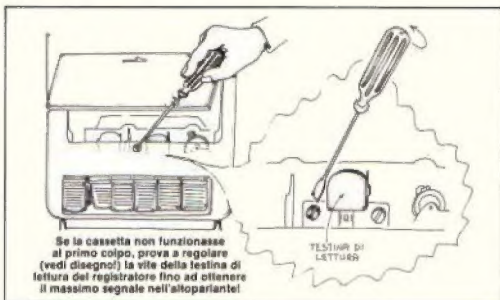
TASTI: DUE GIOCATORI

SINISTRA	Gioc. 1	Gioc. 2
DESTRA	CAPS	SYMBOL
COLPO	1	7
PUGNO	2	8
CALCIO BASSO	3	9
CALCIO ALTO	4	0

È anche possibile l'uso del joystick.

IL LUPO (16K)

Trasformati per gioco in un solerte cane da pastore che deve portare il suo branco di pecore al sicuro nell'ovile. Le pecore, lo sai, si spaventano facilmente e sono anche un po' ottuse: quindi devi spingerle per far loro attraversare il ponticello sul fiume, ma stando attento a non spaventarle perché come niente finiscono in acqua. Attraversato il ponte, il tuo compito è reso difficile da un lupo che si aggira nella campagna affamato come sempre. Se mentre accompagni la tua pecorella al recinto non stai più che attento, il lupo te le sbranerà! Un 16K originale che non mancherà di



appassionare anche i più fortunati possessori di Spectrum espanso.

Tasti:

- Z = sinistra
- X = destra
- N = alto
- M = basso

MOTOMORTE (16K)

In sella ad una roboante, velocissima moto, devi perlustrare la zona militare che ti è stata affidata dal tuo comandante. Incontrerai, nella tua ronda, due motociclisti nemici: devi assolutamente ucciderli, altrimenti non puoi passare alla fase successiva. Se ti capiterà (e ti capiterà di certo!) di trovare anche un elicottero, oppure un carro armato, colpiscili senza pietà: sono entrambi tuoi accerrimi nemici!

Tasti:

- 1 = gira la moto a sinistra
- 0 = gira la moto a destra
- 9 = accelera
- 8 = frena
- SPACE = spara

SPEED OFFICE (48K)

di E. Dassi

Simula le operazioni più semplici usuali in un ufficio.

Come operare:

Con i tasti delle frecce spostata un cursore lampeggiante in un ufficio. Quando il cursore si posiziona su un determinato oggetto e premete enter, passate ad eseguire determinate operazioni.

Oggetti:

OROLOGIO: Visualizza il tempo trascorso da quando si è entrati in ufficio.

Porta: fa terminare il programma con la possibilità di registrare l'agenda telefonica.

MACCHINA DA SCRIVERE: Simula una macchina da scrivere. È possibile registrare il testo scritto (massimo 12.000 caratteri).

Premendo CAPS SHIFT e 0 si cancella l'ultimo carattere; premendo invece SYMBOL SHIFT e A (cioè STOP) si arresta l'esecuzione.

TELEFONO: Permette d'inserire a ricercare nominativi e indirizzi scritti nell'agenda telefonica.

CASSETTI: Permettono di caricare da cassetta o da dischetto un file di testo o dell'agenda telefonica.

CESTINO: Permette di gettare (cancellare) testi o dati inseriti nell'agenda.

TORNADO BLU (48K)

Il gioco consiste in una simulazione aerea: devi guidare il tuo elicottero "Tornado Blu" e difendere tutte le tue basi terrestri.

Dopo aver caricato il programma vedrai la classifica dei punti e sotto un piccolo menù per i tasti. Premi da 1 a 4 per scegliere il livello (4 = difficile), oppure T per ridefinire i tasti, S per salvare su nastro i punti, D per salvare i nuovi tasti definiti o L per caricare da nastro i punti o i tasti precedentemente salvati.

Hai 3 vite per ogni partita.

Se avete difficoltà a caricare i programmi dalla cassetta, ecco alcuni consigli che potranno aiutarvi:

- 1) **VOLUME.** Il volume del registratore deve essere sufficientemente alto, in modo da sentire chiaramente dal buzzer del computer il programma in fase di caricamento.
- 2) **TONO.** Se il registratore ha una sola manopola per la regolazione del tono, essa va spostata tutta verso gli alti (high). Se invece è possibile una equalizzazione, bisogna preferire

le frequenze medio-alte.

- 3) **CANALI.** La cassetta è registrata in mono, cioè su entrambi i canali, in caso di difficoltà è opportuno provare a caricare un solo canale.
- 4) **AZIMUT.** Per la regolazione dell'azimut, occorre inserire una cassetta nel registratore, premere PLAY e regolare la vite della testina centrale fino ad ottenere dall'altoparlante il massimo segnale.

LOAD'N'RUN

la più bella rivista
di programmi su cassetta
offre

**UNA
OCCASIONE
STRAORDINARIA**

**per tutti voi...
l'abbonamento
a prezzo ridotto!**



**PIÙ
IN REGALO
SUPERLOAD**

una cassetta speciale con tre
favolosi programmi: per
disegnare, per suonare,
per parlare con il
tuo Spectrum



ABBONARSI CONVIENE



dodici numeri con dodici fantastiche
cassette, solo L. 90.000



hai diritto a ricevere in regalo assolutamente
gratis la cassetta SuperLoad con tre
eccezionali programmi



risparmi subito 18.000 lire e ricevi
Load'n'Run direttamente a casa prima che
esca in edicola



potrai godere della consulenza gratuita della
redazione per informazioni tecniche, novità
di mercato, recensione di tuoi programmi

**È PROPRIO UN'OCCASIONE
DA NON PERDERE!**

per abbonarsi basta inviare (puoi
richiederlo in qualunque ufficio
postale) un vaglia postale ordinario
compilato come qui a fianco indicato.

Riceverai subito a casa la cassetta
SuperLoad e naturalmente mese per
mese il tuo sempre più ricco
Load'n'Run.

**DECIDI SUBITO: IL PREZZO POTRÀ
SUBIRE PRESTO UN AUMENTO.
PERCHÉ ATTENDERE? CIAO DA
TUTTI NOI DELLA REDAZIONE**

SCRIVENDO SUI VAGLIA POSTALI		10/10/86 VAGLIA N. _____ L. _____
VAGLIA N. _____ DI L. _____ La _____ Prepagata dall'Ufficio _____ a favore di _____ C.A.P. _____		COMUNICAZIONE DEL RITENUTE
(1) La data di ricezione è quella della prima data di vaglia usata		(2)

**SCRIVI DAI
IL TUO CASE**

STRAORDINARIO!



UNA CLIVEMOBILE IN REGALO

La nuovissima eccezionale automoto elettrica inventata da Sir Clive Sinclair può essere tua! Naturalmente gratis, purché tu sia un genio del computer e della grafica. Questa redazione pone a disposizione di voi lettori un esemplare della CliveMobile: sarà assegnato gratis.

Come partecipare: basta inviare via posta un disegno (su carta o screen su cassetta) che in maniera simpatica e divertente illustri la CliveMobile, improrogabilmente entro il 30 maggio p.v. Tra tutti quelli pervenuti la redazione sceglierà insindacabilmente il più bello da pubblicare con nome e cognome dell'autore su Load'n'Run. In premio all'autore del lavoro la CliveMobile: in regalo i disegni o le cassette devono essere spediti a Load'n'Run, C.so Vittorio Emanuele 15, Milano.

MISSIONE

In base al livello di difficoltà hai da 3 a 6 basi che dovrai difendere. La base 0 ha un rifornimento infinito di carburante e di munizioni e la capacità di curare tutte le truppe ferite portate dalle altre basi. Le basi hanno 30 soldati ciascuna. A terra si muoveranno i veicoli nemici e quelli alleati. Quelli alleati si riconoscono sulla mappa perché hanno un cerchietto attorno al loro simbolo e si muovono indipendentemente dalla tua volontà. I nemici convergono tutti verso le tue basi e devono essere distrutti dagli alleati, dalle mine o dalle armi del tuo elicottero. Le basi possono venire distrutte da questi attacchi o solo parzialmente danneggiate. Se i nemici distruggeranno la base 0 avrai terminato la partita.

Ad ogni base potrai fare rifornimento, caricare truppe, feriti e munizioni. All'inizio del gioco il tuo "Tornado Blu" si trova sopra la base 0; per caricare munizioni premi 6 o il tasto giù (cerca d'atterrare molto dolcemente).

Nella base potrai caricare: soldati armati, soldati feriti (da trasportare alla base 0), razzi aria-terra (da usare contro i camion e le truppe), missili anticarro (contro i tank), missili aria-aria (a ricerca termica contro gli aerei e gli elicotteri nemici), munizioni per il cannone e le mitragliatrici, mine (contenute in scatoloni sotto l'elicottero, sono da sistemare attorno alle basi). Per uscire da questo schermo premere SPACE.

Ricorda che più caricherai, meno benzina porterai.

La base 0 è l'unica, alla partenza, che può fornire benzina. In seguito, sarai tu che la porterai alle altre basi e, scaricando parzialmente i serbatoi, caricherai munizioni.

MAPPA

La mappa mostra il terreno in rilievo; i terreni bassi sono bianchi, quelli alti verdi.

Vedrai le basi e i veicoli terrestri come piccoli simboli neri. Le coordinate Nord sono quelle a sinistra, quelle Est sono in alto. Non puoi controllare l'elicottero mentre guardi la mappa.

MESSAGGI

Al centro a sinistra del video c'è un indicatore verde con una "M" circondata da un cerchio. Se lampeggia significa che un messaggio ti è stato inviato da una base. Per leggerlo premi il tasto 1 (se lo tieni premuto il rapporto sarà più veloce). Questo ti permetterà anche di sapere le coordinate delle tue basi e quanti uomini sono stati feriti.

Per sapere le coordinate premi CAPS + il tasto della lettera che sta sotto il tasto del numero della base (es. se cerchi la base 1, premi CAPS + Q). Per sapere il numero dei soldati premi SYMBOL invece di CAPS.

CONTROLLI

Il tuo elicottero, sul visore principale, è visto posteriormente. Lo puoi vede-

re volare avanti, indietro o secondo un angolo di 45° a destra o a sinistra dei 4 punti cardinali.

In basso a sinistra sarà visualizzata la temperatura dei 2 motori del velivolo (TEMP), la velocità (VEL) avanti o indietro, e il carburante (CAR).

COMBATTIMENTO

Per sparare dovrai selezionare l'arma da usare schiacciando 2 o 9. Vedrai un piccolo cursore che selezionerà uno dei 6 indicatori che conteggiano le munizioni dell'arma da utilizzare.

Gli indicatori sono:

R razzi aria-terra (non filoguidati)

L mitragliatrici laterali (non filoguidati)

C cannone 20 mm (non filoguidati)

A razzi anticarro (filoguidati)

M Missili aria-aria (a ricerca termica)

B mine (da sganciare)

Puoi utilizzare solo un'arma per volta. Le mine sganciate appaiono sulla mappa come delle zone lampeggianti. Per partita potrai avere non più di 60 zone minate. Se un campo minato viene invaso da due o più veicoli nemici, perde la sua efficienza.

Le armi non filoguidate sparano nella direzione dell'elicottero. Premendo ENTER apparirà il mirino per facilitare il puntamento (è una piccola croce nera sul terreno). Queste armi non riescono a distruggere un carro armato, nel caso usi missili anticarro, il mirino si muoverà con i tasti cursore.

In basso, l'indicatore "Missile in arrivo", ti avvertirà del missile di un aereo



**QUALUNQUE
COMPUTER
TU
ABBIA...**

**PUOI ENTRARE
GRATIS nel
MODEM CLUB!**



Basta telefonare (sempre disponibili
24 ore su 24) allo (02) 70.68.57.
Maggiori informazioni
nel prossimo numero di Load'n'Run
o telefonando allo (02) 70.63.29
solo il giovedì dalle 15 alle 18.



o di un carroarmato mettendosi a lampeggiare.

LIVELLI

Al livello 1 rifornirai solo 3 basi, col livello 4 ne rifornirai 6. I veicoli nemici, il carburante che useri, la precisione dei missili nemici aumenteranno con l'aumentare del livello.

PUNTI

Jet	500
Elicottero	400
Carro armato	300
Autocarro	250
Postazione	350

TASTI

In volo:
5 Sinistra
8 Destra
6 Basso
7 Alto
3 Rallenta
4 Accelera

Mappe:

M Accende, spegne.
5, 6, 7, 8 Muove nelle 4 direzioni
0 + tasto cursore. Muove più velocemente

Sceita armi:

6 (alla base) Per accedere allo screen di caricamento
SPACE Per uscire
(+) Per caricare
(-) Per scaricare
ENTER Per scegliere

Fuoco:

2, 9 Scelta armi
ENTER Accende e spegne il mirino
5, 6, 7, 8 Sposta il mirino
0 Spara

Messaggi:

1 Per ricevere il messaggio
CAPS + () Per avere le coordinate di una base
SYMBOL + { } Per avere il numero di uomini di una base

Altri tasti:

S Suono (ON/OFF)
H Stop (ON/OFF)
T Ridefinisce i tasti
D Salva su nastro la definizione dei tasti
S Salva su nastro i punti
L Carica dal nastro i punti o i tasti
1, 2, 3, 4 Sceglie il livello

ROULETTE (48K)

di L. Mazzola e M. Castelli

Per giocare bisogna premere un tasto qualsiasi. Si passa quindi alla fase di gioco vero e proprio; con il tasto 1 si selezionano le puntate che vanno confermate con ENTER. Per concludere le puntate di ogni gioco si usa il tasto 2. Tenendo premuto 0 si fa girare la pallina, rilasciandola si ottiene

LE SOLUZIONI DELL'ENIGMISTICA

INDOVINELLO CIFRATO

La soluzione dell'indovinello è: il busto.

REBUS

Soluzione: Dire i tre fra i fra sette =

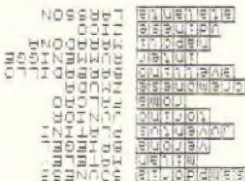


STRANIERI IN SERIE A

Il campione è: Pietro Mennea

STRANIERI IN SERIE A

Schema risolto:



Inviaci una tua idea, un tuo gioco enigmistico purché originale! Lo pubblicheremo volentieri e tu avrai l'onore del tuo nome e un premio in denaro. Indirizza la cassetta e la stampata con i giochi a Load'n'Run, c.so Vittorio Emanuele 15, 20122 Milano.

un rallentamento progressivo fino alla fermata della pallina. È stata prevista l'eventualità che siate presi irrimediabilmente dal demone del gioco. Così, per evitare di sorbirvi tutte le volte le istruzioni, basta premere un tasto qualsiasi durante la visualizzazione dei messaggi per concluderla velocemente. Il tasto BREAK consente di riprendere il gioco dall'inizio.

HI-FI CASSE ACUSTICHE (48K)

di M. Malinverno

Se hai intenzione di fabbricarti del box Hi-Fi, a 2 o 3 vie, con sospensione pneumatica o a bass-reflex, questo programma ti spiegherà come farli il circuito elettrico (crossover) e ti informerà su come costruirli la cassa di legno imbottita di fibra di vetro.

PERSONAL QUIZ (16K)

di Paolo Gazzarri

STRANIERI IN SERIE A

Bisogna inserire nello schema di sinistra la squadra di appartenenza del giocatore che appare a destra. Muovete il quadratino azzurro con i tasti cursore. Nelle caselle colorate apparirà il nome di un famosissimo campione olimpico italiano; per vedere la sequenza di queste caselle, premete DELETE (CAPS + 0).

INDOVINELLO CIFRATO

Dovrete ottenere un indovinello ricordando che ad ogni numero corrisponde una lettera. Premete "A" e inserite prima il numero e poi la lettera da sostituire. Se commettete degli errori premete "B" e inserite la lettera che, sullo schermo, deve ritornare al numero originale. Terminato il lavoro di inserimento otterrete un indovinello che dovrete risolvere. Premendo ENTER, un IMPUT vi chiederà la soluzione e controllerà se è corretta. In caso di BREAK date un GOTO 200 per ripartire.

REBUS

La soluzione del rebus deve essere inserita sulla prima riga azzurra che appare in basso sul video. Su quella inferiore si leggerà la soluzione. Per spostare il cursore lampeggiante usate i tasti 5 e 8. Quando credete di aver risolto il gioco premete ENTER e, se la soluzione sarà corretta, il computer ve lo segnalerà. In caso di BREAK date un CONTINUE o un GOTO 80 per ripartire. Ogni volta che si desidera caricare il programma successivo, date BREAK e LOAD."

RACCOLTA PROGRAMMI PER SPECTRUM

LOAD'N'RUN

15



Per caricare dare Load ""

SOMMARIO

- PESCE D'APRILE (48K)
- OLIMPIADI (48K)
- TORNADO BLU (48K)
- KARATE (48K)
- ANTICA GRECIA (48K)
- CAVERNE (48K)
- IL TOPO MALEDETTO (48K)
- IL LUPO (16K)
- MOTOMORTE (16K)
- ROULETTE (48K)
- HI-FI (48K)
- SPEED OFFICE (48K)
- ITALIAN DATA (48K)
- ENIGMISTICA (16K)

QUESTA CASSETTA E DI

NOOME

COGNOME

VIA

CITTA'

LOAD'N'RUN

N



[HTTP://LOADNRUN.SPECCY.ORG/](http://loadnrun.speccy.org/)



SEQUOR@TERRA.COM